

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Sopandi
NIM : K3512044
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN *DESKTOP* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI RPL B SMK NEGERI 2 KARANGANYAR”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2016

pernyataan

Muhammad Sopandi

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PBL) PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DESKTOP
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI RPL B SMK NEGERI 2 KARANGANYAR**

Oleh :

MUHAMMAD SOPANDI

K3512044

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
dan Komputer**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Juni 2016

PERSETUJUAN

Nama : Muhammad Sopandi

NIM : K3512044

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PBL)
pada Mata Pelajaran Pemrograman *Desktop* untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI RPL B SMK Negeri 2
Karanganyar

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 10 Juni 2016

Persetujuan Pembimbing

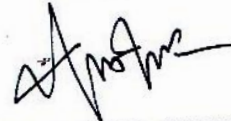
Pembimbing I



Dr. Agus Efendi, M.Pd.

NIP. 19670819 199303 1 002

Pembimbing II



Basori, S.Pd., M.Pd.

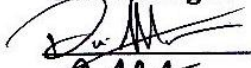


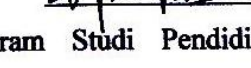
NIP. 19790420 200501 1 002

PENGESAHAN

Nama : Muhammad Sopandi
NIM : K3512044
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PBL)
pada Mata Pelajaran Pemrograman *Desktop* untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI RPL B SMK Negeri 2
Karanganyar

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Hari
Senin, 20 Juni 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi
telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dwi Maryono, S.Si., M.Kom.		24.6.2016
Sekretaris	: Taufiq Lilo A.S., S.T., M.T.		24.6.2016
Anggota I	: Dr. Agus Efendi, M.Pd.		24.6.2016
Anggota II	: Basori, S.Pd., M.Pd.		24.6.2016

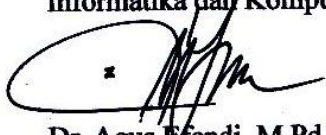
Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika dan Komputer pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Juni 2016

Mengesahkan :

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,

Prof. Dr. Ieko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 196100241987021001

Kepala Program Studi
Pendidikan Teknik
Informatika dan Komputer,

Dr. Agus Efendi, M.Pd.
NIP. 196708191993031002

ABSTRAK

Muhammad Sopandi. K3512044. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN *DESKTOP* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI RPL B SMK NEGERI 2 KARANGANYAR.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juni 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas XI RPL B SMK Negeri 2 Karanganyar dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Pemrograman *Desktop*, (2) Mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik Kelas XI RPL B SMK Negeri 2 Karanganyar dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Pemrograman *Desktop*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, tetapi sebelumnya terlebih dahulu dilaksanakan tahap prasiklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI RPL B SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 34 peserta didik dengan laki-laki sejumlah 28 peserta didik dan perempuan sejumlah 6 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, tes, dan wawancara. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi dan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif komparatif.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan peserta didik pada ranah kognitif prasiklus 33,33%, siklus I 40,00%, dan siklus II 96,97%; ranah afektif prasiklus 3,03%, siklus I 56,25%, dan siklus II 84,85%; ranah psikomotorik prasiklus 0,00%, siklus I 40,63%, dan siklus II 81,82%; serta keaktifan prasiklus 6,06%, siklus I 50,00%, dan siklus II 93,94%. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Pemrograman *Desktop* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik Kelas XI RPL B SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : *project based learning*, pemrograman *desktop*, hasil belajar, keaktifan, ketuntasan

ABSTRACT

*Muhammad Sopandi. K3512044. **THE APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL IN DESKTOP PROGRAMMING SUBJECT TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOME OF THE 11TH RPL B GRADERS OF SMK NEGERI 2 KARANGANYAR.** Thesis, Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University. June 2016.*

The objective of research was to find out (1) the improvement of learning outcome in the 11th RPL B graders of SMK Negeri 2 Karanganyar by applying Project Based Learning model to Desktop Programming Subject, and (2) the improvement of activeness in the 11th RPL B graders of SMK Negeri 2 Karanganyar by applying Project Based Learning model to Desktop Programming Subject.

This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The subject of research was the 11th RPL B graders of SMK Negeri 2 Karanganyar in the school year of 2015/2016, consisting of 38 students: 28 boys and 6 girls. Techniques of collecting data used were documentation, observation, test, and interview. Data validation was conducted using triangulation and data analysis was carried out using a statistic descriptive comparative.

The result of research showed that the application of Project Based Learning (PBL) learning model in desktop programming subject could improve the learning outcome of students. The result of research indicated the increasing proportion of students passing successfully of 33.33% in pre-cycle, 40.00% in cycle I, and 96.97% in cycle II for cognitive domain; of 3,03% in pre-cycle, 56,25% in cycle I, and 84,85% in cycle II for affective domain; of 0.00% in pre-cycle, 40,63% in cycle I, and 81,82% in cycle II for psychomotor domain; and of 6.06% in pre-cycle, 50.00% in cycle I, and 93.94% in cycle II for activeness aspect. The result of interview with students showed that the application of Project Based Learning model was joyful and made the students participating more actively in learning process. The conclusion of research was that the application of project based learning (PBL) learning model in desktop programming subject could improve the learning outcome of the 11th RPL B graders of SMK Negeri 2 Karanganyar in the school year of 2015/2016.

Keywords: *project based learning, desktop programming, learning outcome, activeness, successfully passing*

MOTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.” (Q.S. Ali Imran [3] : 104)

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ ءَامَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ
وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١١٠﴾

“Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya ahli kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.” (Q.S. Ali Imran [3] : 110)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن تَنْصُرُوا اللَّهَ يَنْصُرْكُمْ وَيُثَبِّتْ أَقْدَامَكُمْ ﴿٤٧﴾

“Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.” (Q.S. Muhammad [47] : 7)

“Sebaik-baik manusia adalah manusia yang paling banyak manfaatnya pada orang lain” (Al-Hadits)

“Setiap diri kita pasti mempunyai kesalahan dan sebaik-baik orang yang bersalah adalah segera bertaubat” (Muhammad Sopandi)

“Usaha yang keras, doa yang tak terbatas, dan ridho orang tua adalah kunci kesuksesan dalam hidup” (Muhammad Sopandi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Sang Revolusioner Sejati, Rasulullah, Muhammad SAW.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yang saya cintai dan sayangi : Bapak M. Chodori (Alm) dan Ibu Imronah. Terima kasih atas segala kasih sayang yang telah engkau curahkan, pengorbanan dan kerja keras yang telah engkau berikan, doa yang selalu engkau panjatkan, dan pendidikan terbaik yang telah engkau limpahkan kepadaku. Semoga Bapak diampuni segala dosanya dan mendapatkan tempat terbaik di akhirat, yaitu syurga. Aamiin. Semoga Ibu senantiasa diberi keberkahan hidup oleh Allah SWT, selalu sehat wal afiat, panjang umur, dan bahagia. Doaku senantiasa kupanjatkan kepada Allah SWT, semoga perjuangan ibu yang tanpa kenal lelah, penuh kerja keras, dan penuh tetesan keringat menjadi pembuka pintu syurga-Nya Allah SWT. Terima kasih Ibu, aku mencintaimu.
2. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Semoga Prodi PTIK FKIP UNS semakin maju, penuh karya, dan prestasi.
3. Bapak Dr. Agus Efendi, M.Pd. dan Bapak Basori, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing skripsi saya. Terima kasih telah berkenan memberikan bimbingan dan pengarahan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen-dosen terbaik saya di Prodi PTIK FKIP UNS. Terima kasih telah memberikan berbagai macam ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan saya.
5. Kakak-kakakku tersayang : Sulimah, Suradi, dan Supadi. Terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah kakak curahkan kepada saya, baik dalam bentuk materi maupun mental. Semoga kakak semakin sukses dan bahagia.
6. Syifa Nur Fadhillah. Keponakanku yang cantik, imut dan menggemaskan. Semoga Dek Syifa cepet gede ya dan menjadi anak yang shalihah, pintar, dan berbakti kepada kedua orang tua.
7. Ustadz Erland Fathoni, S.Sy., Ustadz Deche Yanuargo, Ustadz Mujahid Wahyu, S.Pd., M.Pd., dan Ustadz Rudi Andrean, S.T. Guru-guru terbaik saya yang telah mengajarkan Islam yang kaaffah. *Jazakumullahu khairan katsiran*. Semoga Allah membalas amal jariyah ustadz sekalian dengan kelapangan hidup di dunia dan syurga yang penuh kenikmatan di akhirat kelak. Aamiin.

8. Kawan-kawan seperjuangan saya di Gerakan Mahasiswa Pembebasan Daerah Solo Raya : Bung Zaim Ahmad, Bung Iwan Setiawan, Bung Mulad Aji, Bung Jony Kartikno, Bung Adi Setiadi, Bung Edi, Bung Rahmadi, dan Bung Bambang Pranoto Bayu Aji. Semoga Allah senantiasa memberikan *keistiqomahan* kepada kita semua dalam memperjuangkan tegaknya Islam secara kaaffah.
9. Kawan-kawan seperjuangan saya di Gerakan Mahasiswa Pembebasan Komisariat UNS : Bung Ibnu Sahidin, Bung Ibrahim Hasan, Bung Fauzan Syakuro, Bung Hasan Bisri, dan Bung Romzi Humam. Kokohkan barisan, terus bergerak melangkah ke depan, sungguh-sungguh dalam berjuang, demi perubahan dan kebangkitan.
10. Sahabat-sahabat terbaik saya di Badan Koordinasi Lembaga Dakwah Kampus (BKLDK) Solo Raya : Akhi Agus Setiawan, Akhi Taufan Wahyu Ilahi, Akhi Awiya Rahma, Akhi Alfian Akbar, Akhi Ichsan, Akhi Adil, dan Akhi Abdul Gani. Tetap semangat dalam berdakwah mewujudkan Islam Rahmatan Lil 'Alamin. Semoga kita tetap istiqomah dalam berdakwah, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar. Aamiin.
11. Teman-teman saya di Penerbit Kaaffah Media Solo : Mas Joni, Mas Dwi, Mas Lucky, dan Mas Supri. Terima kasih telah mengajari saya berbisnis secara *online*.
12. Teman-teman terbaik saya di Prodi PTIK angkatan 2012 : Anggri, Bowo, Anes, Agung, Yusac, Toni, Muklis, dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaan dan keceriaannya selama ini. Semoga persahabatan kita senantiasa terjaga hingga akhir hayat nanti. Ayo semangat semuanya, segera lulus, wisuda, dan n*k*h. :D

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, juga kepada para keluarga, sahabat, serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Alhamdulillah, atas izin dan kehendak-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN *DESKTOP* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI RPL B SMK NEGERI 2 KARANGANYAR"**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
2. Dr. Agus Efendi, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta yang telah memberikan izin kepada Penulis untuk menyusun skripsi ini. Beliau sekaligus sebagai dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang telah memberikan banyak motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Basori, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Drs. Wahyu Widodo, M.T., selaku Kepala SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian dan pengambilan data.
5. Budi Sulistiyo, S.Kom. dan Tri Ani S, S.Kom., selaku guru mata pelajaran Pemrograman *Desktop* di SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah bersedia membantu kelancaran penelitian.
6. Para peserta didik kelas XI RPL B SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tiada gading yang tak retak. Tiada hasil karya manusia yang sempurna. Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

Surakarta, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat hasil Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Berpikir	33
C. Hipotesis Tindakan	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37

D. Data dan Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Uji Validitas Data	40
G. Teknik Analisis Data	41
H. Indikator Kinerja Penelitian	41
I. Prosedur Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	108
B. Implikasi	109
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Struktur Dimensi Pengetahuan dalam Taksonomi Bloom Revisi ...	25
Tabel 3.1. Indikator Kinerja Penelitian	42
Tabel 4.1. Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus	52
Tabel 4.2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Prasiklus	52
Tabel 4.3. Hasil Belajar Ranah Afektif Prasiklus	54
Tabel 4.4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Prasiklus	54
Tabel 4.5. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Prasiklus	56
Tabel 4.6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Prasiklus	57
Tabel 4.7. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Prasiklus	59
Tabel 4.8. Persentase Keaktifan Peserta Didik Prasiklus	59
Tabel 4.9. Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I	64
Tabel 4.10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus I	64
Tabel 4.11. Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I	66
Tabel 4.12. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siklus I	66
Tabel 4.13. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I	68
Tabel 4.14. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I	68
Tabel 4.15. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I	70
Tabel 4.16. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus I	71
Tabel 4.17. Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II	77
Tabel 4.18. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus II	77
Tabel 4.19. Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	79
Tabel 4.20. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siklus II	79
Tabel 4.21. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	81
Tabel 4.22. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	82
Tabel 4.23. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II	84
Tabel 4.24. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus II	84

Tabel 4.25. Perbandingan Hasil Tes Kognitif Antarsiklus	88
Tabel 4.26. Perbandingan Hasil Observasi Afektif Antarsiklus	89
Tabel 4.27. Perbandingan Hasil Observasi Psikomotorik Antarsiklus	90
Tabel 4.28. Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Antarsiklus	92
Tabel 4.29. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Tiap Siklus	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	17
Gambar 2.2. Taksonomi Bloom Revisi oleh Anderson & Krathwohl	24
Gambar 2.3. Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	50
Gambar 4.1. Diagram Persentase Hasil Belajar Kognitif Prasiklus	53
Gambar 4.2. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Prasiklus	53
Gambar 4.3. Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Afektif Prasiklus	55
Gambar 4.4. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Prasiklus	55
Gambar 4.5. Diagram Persentase Hasil Belajar Psikomotorik Prasiklus	57
Gambar 4.6. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotorik Prasiklus	58
Gambar 4.7. Diagram Persentase Hasil Observasi Keaktifan Prasiklus	60
Gambar 4.8. Diagram Persentase Keaktifan Peserta Didik Prasiklus	60
Gambar 4.9. Diagram Persentase Hasil Belajar Kognitif Siklus I	65
Gambar 4.10. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif	65
Gambar 4.11. Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I	67
Gambar 4.12. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siklus I ..	67
Gambar 4.13. Diagram Persentase Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I	69
Gambar 4.14. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I	69
Gambar 4.15. Diagram Persentase Hasil Observasi Keaktifan Siklus I	71
Gambar 4.16. Diagram Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus I	72
Gambar 4.17. Diagram Persentase Hasil Belajar Kognitif Siklus II	77
Gambar 4.18. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus II	78
Gambar 4.19. Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	80
Gambar 4.20. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif	

Siklus II	80
Gambar 4.21. Diagram Persentase Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II	82
Gambar 4.22. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II	83
Gambar 4.23. Diagram Persentase Hasil Observasi Keaktifan Siklus II	85
Gambar 4.24. Diagram Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus II	85
Gambar 4.25. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Tiap Siklus	88
Gambar 4.26. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Tiap Siklus	89
Gambar 4.27. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotorik Tiap Siklus	91
Gambar 4.28. Diagram Persentase Keaktifan Peserta Didik Tiap Siklus	92
Gambar 4.29. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Pemrograman <i>Desktop</i>	115
Lampiran 2. Instrumen Penilaian Peserta Didik Ranah Afektif	128
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Peserta Didik Ranah Psikomotorik	131
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Keaktifan Peserta Didik	134
Lampiran 5. Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik Ranah Kognitif	137
Lampiran 6. Instrumen Tes Kognitif Prasiklus	139
Lampiran 7. Instrumen Tes Kognitif Siklus I.....	146
Lampiran 8. Instrumen Tes Kognitif Siklus II	152
Lampiran 9. Pedoman Wawancara	159
Lampiran 10. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Skripsi	160
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Prasiklus	162
Lampiran 12. Daftar Presensi Prasiklus	175
Lampiran 13. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Prasiklus	176
Lampiran 14. Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Prasiklus	177
Lampiran 15. Hasil Observasi Psikomotorik Peserta Didik Prasiklus.....	178
Lampiran 16. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Prasiklus	179
Lampiran 17. Foto Pembelajaran pada Prasiklus	180
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	181
Lampiran 19. Daftar Presensi Siklus I Pertemuan Pertama	198
Lampiran 20. Daftar Presensi Siklus I Pertemuan Kedua	199
Lampiran 21. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Siklus I	200
Lampiran 22. Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Siklus I	201
Lampiran 23. Hasil Observasi Psikomotorik Peserta Didik Siklus I	202
Lampiran 24. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I	203
Lampiran 25. Foto Pembelajaran pada Siklus I	204
Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	205
Lampiran 27. Daftar Presensi Siklus II Pertemuan Pertama	217
Lampiran 28. Daftar Presensi Siklus II Pertemuan Kedua	218
Lampiran 29. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Siklus II	219

Lampiran 30. Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Siklus II	220
Lampiran 31. Hasil Observasi Psikomotorik Peserta Didik Siklus II	221
Lampiran 32. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II	222
Lampiran 33. Foto Pembelajaran pada Siklus II	223
Lampiran 34. Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Dekan	224
Lampiran 35. Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi	225
Lampiran 36. Surat Keputusan Dekan FKIP UNS Tentang Izin Menyusun Skripsi	226
Lampiran 37. Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Rektor	227
Lampiran 38. Surat Permohonan Pengantar Izin Penelitian kepada Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga	228
Lampiran 39. Surat Permohonan Pengantar Izin Penelitian kepada Bupati	229
Lampiran 40. Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	230
Lampiran 41. Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah	231
Lampiran 42. Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga	232
Lampiran 43. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	233
Lampiran 44. Surat Pernyataan Kelanjutan Penelitian bagi Dosen	234